Isca:
Sempre que alguém respeitar você e sua autonomia, ele recebe um token.

Movimentos fortes: (-1 token)

- Afaste-se do perigo
- Realize um feito mítico com uma habilidade física
- Revele seus verdadeiros sentimentos
- Reinterprete a jogada do Lindworm, canalizando-a através da sua arma

Pergunte: “Seu personagem precisa de ajuda?”
Pergunte “Quem seu personagem quer morto?”

Movimentos regulares:

- Faça algo que te deixe vulnerável
- Ataque alguém e o deixa ferido
- Intimide alguém com uma intensa e inesperada demonstração emocional
- Se esforce além dos seus limites.

Pergunte: “Porque seu personagem desistiu?”

Movimentos fracos (+1 token)

- Convide o Lindworm para agir pelo grupo.
- Mate alguém que não é o Lindworm.
- Interprete mal a ação de alguém como um insulto.
- Rejeite um momento em que você poderia se abrir e reprima seus sentimentos

Pergunte: “Por que seu personagem não vai se fuder?”

ATLETA

“Sempre escolha a vitória!” Sempre grita o atleta, seja no campo ou na vida. O Atleta tem uma habilidade fria, Emoções são transformadas em fomentos para o desejo de fazer um mundo cada vez melhor. Nunca presuma que o atleta não se importa, mesmo que ele nunca demonstre. Sentimentos são secundários para vencer o Lindworm, para manter todo mundo seguro, para dar um espaço para processar. Sentimentos ficam para depois, vencer é agora.

Jogue para descobrir:

- O que acontece quando voce tenta segurar suas emoções?
- Como voce pode vencer aquilo que é imbativel?
- Você é mesmo o heroi?

Escolha seu nome:

- Um nome robusto
- Um nome confiável
- Um nome que escolha quem você é
- Um nome que pode ser usado como um aríete

Descreva sua aparência:

- Olhos Furiosos
- Olhos Penetrantes
- Olhos em chamas
- Olhos explosivos

- Corpo enrolado
- Corpo massivo
- Corpo de um tanque
- Corpo de uma lâmina

Descreva o seu gênero

- Uma Lança
- Relâmpago
- gótico saudável
- Sapatão esportiva
- Bárbaro
- Rei solitário

Escolha o seu medo de infância:

- Lobos se tornando sua família
- todos os seus ossos quebrando
- Um valentão com uma arma afiada
- Se tornar lentamente uma estátua
- Uma boneca que pode te controlar
- Ser assaltado e morto

Escolha a sua arma contrabandeada:

- Bastão de basebol
- Espada longa
- Estilete X-ACTO
- Explosivos
- Machado com arame farpado
- Motosserra
- Canivete borboleta
- Soco inglês
- Corrente com espinhos

Descreva-a com 2:

- Isso (Ou algo parecido) foi dado por um mentor
- Usado para te defender dos seu medo
- Prova do seu heroísmo
- Ligado a tendencias autodestrutivas
- Algo pelo qual todos te conhecem
- Tem seu nome cravado
- Foi usado para proteger os outros milhares de vezes

Faça 2 perguntas (total) para outros jogadores:

- Como você me percebeu quando me viu no meu momento mais vulnerável?
- Por que eu me sinto bem ao me abrir para você?
- Eu cuido de você? você quer que eu faça isso?

Dicas:

- Você não é desprovido de inteligência, mas isso não significa que você precise pensar
- Reprima seus sentimentos até você não conseguir mais.

- Faça seu personagem falível e que possamos nos identificar.